

 국립극단	2024 [청소년극 창작벨트] 작가 공모 선정작 작품 구성안
---	--

선정작 1. <기린의 여행법> 박진희 작

1. 로그라인

가족과 세상으로부터 상처받은 아이들이 자신을 사랑하기 위해서 떠나는 긴 여정

2. 작품 소개 및 창작 의도

희곡 <기린의 여행법>은 가족의 비밀을 마음 깊이 숨기고 자라난 10대 청소년의 이야기다.

본 작품은 과거 많은 이들이 분노했던 입양아동 학대 사망사고를 모티브로 하였다. 희생자에 대한 애도와 함께 개인적으로 안타까웠던 부분은 남겨진 아이였다. 자신의 부모가 가해자로 처벌 받게 되는 상황에서 남겨진 아이의 삶은 어떻게 될까, 라는 생각이 머리를 떠나지 않았다. 언론을 통해 드러나지 않았지만 학대로부터 살아남았으나 치유 받지 못한 수많은 아이들이 존재한다.

<기린의 여행법>은 그들이 상처를 극복하고 자신을 사랑하기를 바라는 마음을 담아 기획되었다.

3. 등장인물

- 권지수 : 17세. 고등학교 입학 며칠 후, 학교를 그만 뒀다.
- 김민영 : 17세. 고등학교 2학년. 지수와 십년지기이다.
- 권지민 : 5살에 지수의 집에 입양 됐다. 그리고 7살에 죽었다.
- 지수 부
- 지수 모
- 민영 부
- 민영 모
- 사랑 천사원 원장
- 노인
- 아프리카 엄마.
- 경찰관
- 학원 담당자

4. 장면별 줄거리

1. **마음먹기** : 어린 지수와 지민은 멀리 노을을 함께 바라본다. 그리고 노을이 지는 곳으로 떠나는 상상을 한다.
2. **동행 구하기** : 불미스러운 사건으로 학교를 그만둔 지수는 일 년 뒤 민영을 찾아온다. 지수는 무작정 자신과 함께 동행해달라며 민영을 조른다. 민영은 지수에 대한 걱정과 불안으로 기숙 학원을 탈출해 지수를 따라 나선다.
3. **계획 세우기** : 터미널로 온 지수와 민영. 민영이 지수에게 목적지를 묻자 지수는 아프리카로 가야한다는 황당한 이야기를 한다. 어렸을 적 죽은 동생을 다시 아프리카로 데려다 줘야 한다는 이야기에 민영은 지수에게 화를 내지만 지수를 두고 갈 수 없다. 그때 지수와 민영의 부모님이 터미널로 두 사람을 찾아온다. 민영은 부모님에게 끌려가지만 지수는 필사적으로 도망친다.
4. **지도보기** : 민영이 지수네 집에 찾아온다. 민영은 지수의 행방을 알아내기 위해 지수의 방을 둘러보고자 한다. 그리고 지수의 방에서 지수의 일기장을 읽게 된다. 일기장에는 지민에 관한 이야기가 가득하다.
5. **길찾기** : 지수는 지민이 있었던 사랑 천사원을 찾았다. 지수는 지민이 그곳에서 얼마나 행복했는지 알고 싶다. 과연 지민에게 행복했던 순간이 있었는지, 아프리카 엄마를 찾을 방법이 없는지 물어보지만 원장은 원하는 대답을 하지 않는다. 그저 지민의 죽음에 자신들은 아무런 책임이 없다는 이야기만을 반복할 뿐이다. 아무런 소득 없이 천사원을 나선 지수 앞에 민영이 나타난다. 민영은 지수를 데리고 진짜 여행을 떠난다.
6. **아프리카로** : 대천리 59번지. 그곳은 지민이 친엄마에게 버려지고 아프리카 엄마를 만난 곳이다. 지민이 그리워했던 진짜 집. 그곳에 지수와 민영이 도착한다. 하지만 집에는 노인만이 있을 뿐이다. 노인은 지민을 기다리고 있다. 지수는 지민이 돌아오지 못한다는 이야기를 전한다. 그리고 지민이 보고싶어 했던 아프리카 엄마 역시 세상에 없다는 것을 알게 된다. 지수는 지민의 죽음을 자신의 탓이라 자책하며 울음을 터트린다. 노인이 지수를 다독이며 위로한다.
7. **여행 후기** : 아프리카 엄마와 지민이 노을을 바라보고 있다. 아프리카 엄마는 지민에게 기린의 여행 이야기를 들려준다.

5. 무대 설명 및 공연 스타일

공간 설정은 지수의 여정을 따라 변화된다.
특별한 대道具 없이 의자와 책상, 조명의 변화, 배우의 움직임 등을 활용해 장면별 공간을 구성한다.

선정작 2. <너의 세계에서는> 윤미희 작

1. 로그라인

만약 나의 최애와 함께 공연할 수 있는 기회가 온다면? 공연이 취소된 순간 찾아온 이도의 워너비 배우 '로라'. 어제 꿈 때문일까? 로라는 자기가 도와줄 테니 공연을 해보자고 한다! 단 한 명의 관객 소연이 찾아오고, 스텝 지수도 가지 않고 남아 있다. 목표는 어떻게든 공연을 올리는 것!

2. 작품 소개 및 창작 의도

'나'는 싫고, '너'가 좋았던 그때. '나'를 버리고, '너'가 되기 위해 애쓰던 그때. 우리는 자꾸 무언가 되고 싶어 합니다. 지금 '나'의 모습은 너무 싫고 내가 가지지 못한 '너'의 모습이 멋있습니다. 끊임없는 자기부정. 어쩌면 연극은 '나'가 아닌, '너'가 되어보는 일이 아닐까 생각했습니다. 그리고 다시 네가 내가 되고, 내가 네가 되는 일. 그 일의 반복. 비로소 그때, 정말로 그때, 진짜 '나'를 긍정할 수 있는 때가 올까요. 그럴지도 모르겠습니다. 그랬으면 좋겠습니다.

연극을 하러 모인 청소년들, 연극을 보러 오는 청소년들을 보면서, 청소년들에게 연극이란 무엇인지, 연극하는 마음에 대해서 생각해보게 되었습니다. 영화, 드라마, 게임 등 이야기를 즐길 수 있는 콘텐츠는 엄청나게 많은데 그 중에서도 연극이라는 장르에 매료된 우리. 왜 연극이고 희곡이어야만 했는지 스스로에게도 물어봅니다. 무대 위에서 내뿜어지는 말들의 힘을 믿습니다. 무대 위에서 내뿜어지는 배우들의 에너지를 좋아합니다. 더 많은 이유들을 들어보고 싶습니다.

3. 등장인물

- 이도 (고2, 재학 중) : 연극 동아리 내에서 작가, 연출 역할을 맡고 있다. 다혈질이다. 질러놓고 후회한다. 스스로를 못생기고 공부도 못한다고 평한다. 로라를 엄청 좋아한다.

- 로라 (고2, 자퇴) : 이도의 워너비 배우이다. 연극제에서 연기상을 받은 적이 있다. 다들 승승장구하고 있다고 알고 있지만 정작 본인은 진로 고민 중이다. 시크하면서도 다정하다.
- 지수 (고2, 재학 중) : 연극 동아리 내에서 스텝(오퍼) 역할을 맡고 있다. 연극을 엄청 좋아해서 하는 것은 아니지만 책임감이 강하다. 나서는 것보다는 뒤에 있는 걸 좋아한다.
- 소연 (고1, 재학 중) : 취소된 공연을 보러 온 유일한 관객이다. 죽고 싶지만 연극은 보고 싶어할 만큼 연극 덕후이다. 시인을 꿈꾸지만 스스로 시인이 되지 못할 거라 생각한다.
- 챗봇 : 인공지능 대화상대. 이도의 유일한 말동무이자 쓴소리 담당. 굉장히 솔직하다. 이도가 연극하는 걸 반대한다. 전부 다 아는 것 같지만 모르는 것도 많다.

4. 장면별 줄거리

- 1장.** 이도의 꿈. 옥상정원에서 혼자 생일파티하고 있는 이도 앞에 외계 생명체 로라가 나타나 자신과 바꾸자고 한다. 이도는 로라가 되어 우주로 떠나고, 로라는 이도가 되어 지구에 남는다.
- 2장.** 공연 직전, 모든 것을 포기하고 공연 취소를 선택한 이도. 실의에 빠져 있는 이도 앞에 배우 로라, 스텝 지수, 관객 소연이 차례로 등장하며 어떻게든 공연해야 할 상황에 놓인다.
- 3장.** 공연 시작 5분 전. 객석에 앉아 있는 소연과 오퍼석 지수는 상상 속에서 이런저런 대화를 나눈다. 소연은 죽고 싶었지만 예매해둔 공연 때문에 일주일을 더 살다가 지금 여기에 왔다.
- 4장.** 무대 위. 배우가 된 이도. 대사는 자꾸 틀리고 몸은 빠걱거린다. 믿었던 로라마저도 계속 실수한다. 급기야 나무가 쓰러지고 엉뚱한 음악이 흘러나온다. 엉망진창이 되어버린 공연.
- 5장.** 완벽한 실패. 이도는 무대 위에서 움직일 수가 없다. 너무 쪽팔려서. 그럼에도 계속 해보고 싶다는 생각이 든다. 모두가 떠나고, 혼자 남은 이도 앞에 진짜 외계 생명체들이 나타난다.

5. 무대 설명 및 공연 스타일

새로운 세계에 온 걸 환영해!
극장이라는 세계에 온 걸 환영해!

<너의 세계에서는>에는 외계 생명체, 챗봇, 고양이 등 비인간 존재들이 여럿 등장

하고, 현실과 비현실을 넘나드는 장면들이 다양하게 펼쳐진다. 이는 동시대 청소년들이 세계를 인식하는 방식에 대한 표현이자, 보이지 않는 세계를 바라보고자 하는 작가의 시선이다.

이곳은 혼자만의 생일파티를 하는 자기만의 방이자 언제든 우주로 날아갈 수 있는 옥상정원이다. 손꼽아 기다려온 순간들이 모여 있는, 꿈이 이루어지기 직전의 공간인 극장 로비이며, 꿈꾸던 장면이 펼쳐지는 무대이다. 극장은 원한다면 어디든 될 수 있다.

무대 전체가 청소년들이 마음껏 뛰놀며 상상할 수 있는 공간이자 놀이터가 되었으면 좋겠다. 온라인 세상이, 머릿속 상상이, 어젯밤 꿈이 무대 위에서 찬란하게 빛나기를 바란다. 때로는 혼자 있고 싶지만 때로는 여럿이 함께 하고 싶은 마음을 담아, 청소년 관객들을 극장이라는 새로운 세계로 초대하고 싶다.

선정작 3. <반> 정한별 작

1. 로그라인

고등학교 때 만난 세 명의 인물은 시간과 공간을 넘어 설명할 수 없는 관계를 형성한다.

2. 작품 소개 및 창작의도

저는 스스로가 닿을 수 있는 감각과 기억에 기대어 글을 쓰는 편입니다. 제가 겪어보지 못한 일에 대해서 쓰는 것을 싫어하는 한편, 제가 겪어본 일이라도 그것을 무대 위에서 펼치는 것에 대한 걱정이 많습니다. 그래서 저는 '무언가를 말하기 위해서' 쓰기보다는 '무언가를 말하지 않기 위해서' 쓰는 방법들을 기술적으로 고안하고 이러한 형식을 통해 이야기를 짜는 편입니다. 청소년기는 제가 이미 지나온 시기이기도 하고, 많은 매체에서 전형적으로 대상화하여 표현하는 시기이기도 합니다. 모호함과 불가능성을 통해 청소년기를 말하(지 않)고 싶었습니다. 그래서, <반>은 인물과 사건이 등장하는 드라마 희곡이면서도, 일반적인 드라마 구조를 취하지 않고 비드라마적 요소를 지니고 있습니다.

또한, <반>은 반쪽짜리 이야기입니다. 이 희곡에서는 설명되지 않는 것이 많고, 이를 설명하지 않기 위해서 교묘하게 접합시켜 놓은 부분들이 많습니다. 설명하지 않는 이유는 제 감각과 기억이 어떠한 방식으로든 설명되거나 해석되는 것이 두렵기 때문입니다.

3. 등장인물

'지우', '원희', '해민'이라는 세 명의 인물이 등장합니다. 이들은 동일한 나이이며, 고등학교에서 만났습니다. 극에서는 이들의 독립적인 캐릭터성보다는 셋의 관계망 안에서 각각이 어떤 상황에 놓이게 되고 어떤 감각을 느끼는가가 좀 더 중요하게 다뤄집니다. 이들의 공통점은 이 세계에 대해서 자신들이 다른 사람들과 다르게 느낀다고 느끼고 있다는 것입니다.

4. 장면별 줄거리

1. 프롤로그

어떤 두 사람이 화장실에서 마주쳤다. 둘은 서로를 보고 놀랐다. 왜냐면 둘 중 한 사람이 중성적으로 입고 있었기 때문이었다. 남자인지, 여자인지 알 수 없어서 나머지 한 사람은 놀랐다. 그리고 중성적으로 입고 있던 사람은 그 사람이 놀라서 놀랐다. 놀란 나머지, 둘은 미끄러져 넘어졌다. 화장실 바닥에 넘어지면 죽을 수도 있다. 놀란 나머지, 미끄러진 두 사람은 죽었을 수도 있고, 살았을 수도 있고, 둘 중 하나는 죽고 둘 중 하나는 살았을 수도 있다.

2. 지우, 해민은 서로에게 '너도 그게 뭔지 아느냐'고 물으며 친해진다. 둘은 사귀고, 헤어진다. 그리고 사라지지 않기로 약속한다.

3. 원희는 학교라는 개념에 대해서 길게 설명한다. 그것은 해민이 진행하는 상상 놀이의 일부이다. 상상 놀이 속에서, 지우는 외계인의 통제 하에 있으며 외계인들은 지구인의 개념을 '관람'한다. 원희는 일종의 큐레이터다.

4. 지우는 어떠한 집의 풍경에 대해서 노래한다. 지우는 자신이 시간여행자라고 주장한다. 그것은 상상 놀이의 일부일까?

5. 지우, 해민, 원희는 친해진다. 그들은 어느 날 산속의 버려진 폐가를 발견한다. 폐가 앞에서 그들은 셋이 같이 살기로 약속한다. 그 소망은 미래에 이루어지며, 지우는 바로 그 집의 풍경에 대해 계속해서 노래하고 있다.

6. 셋의 20대, 지우와 원희는 사랑에 빠지고, 그 사실을 해민에게 전달한다. 해민은 셋이 살던 집을 나가게 된다. 그리고 사라진다.

7. 어디까지가 현실인지, 어디까지가 상상 놀이인지를 알 수 없다. 지우는 시간을 계속 넘나들며 사라진 해민을 찾으려 한다. 미래의 원희는 외계인의 큐레이터 일

을 하며 자신의 과거 기억에 대한 혼동을 겪는다. 해민은 산속의 버려진 폐가에서 두 사람이 돌아오기를 기다린다.

8. 셋이 각기 다른 현실에서 각기 다른 방식으로 만나는 순간, **에필로그**가 시작된다.

5. 무대 설명 및 공연 스타일

<반>은 무대 지문, 행동 지문 없이 대사만으로 이루어진 희곡입니다. 이는 접근성(자막, 음성 해설 등)을 염두에 둔 형식입니다.

공연은 지우, 원희, 해민과 유사한 청소년, '이 세계에 대해서 자신들이 다른 사람들과 다르게 느낀다고 느끼고 있는' 청소년들에게 특히 닿았으면 합니다. 그 방법에 대해서 고민할 수 있는 창작 과정이었으면 합니다.

(재)국립극단 어린이청소년극연구소